

**Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Informasi
Perayaan Budaya Tionghoa Berdasarkan Suku Han**

Artikel Ilmiah



Peneliti :

Stefani Azalia Tanzil (692011011)

Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs

Birmanti Setia Utami, M.Sn.

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga**

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERAYAAN DALAM BUDAYA TIONGHOA BERDASARKAN SUKUHAN

¹⁾Stefani Azalia Tanzil, ²⁾Jasson Prestiliano, ³⁾Birmanti Setia Utami

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Email: ¹⁾xiufang.93@gmail.com, ²⁾jasprielao@yahoo.com, ³⁾birmanti@gmail.com

Abstract

This study discusses about making 2D animation film based on the culture issues that abandoned by the younger generation. Chinese culture is one of the richest culture in Indonesia. Therefore, in conveying information 2D animation was choosed as a medium of information about the purposed of every celebration every year. This scheme was aimed for Chinese children aged seven to twelve years. This design uses a qualitative methods by doing interview, literature review and observation, strategy that used is called linear strategy that contained concept design, film design with pipeline scheme animation and testing by do discussion together with some of the official temple and Children aged seven to twelve years old. The Result of this study is 2D animated film can attract for children so that 2D animated film "JIERI" can preserve the meaning of Chinese culture, especially for children aged seven to twelve years.

Keywords: Animation 2D, Culture, Chinese

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pembuatan film animasi 2D yang didasarkan pada masalah kebudayaan yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Budaya Tionghoa yang terdapat di Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia. Maka dari itu, dalam menyampaikan informasi dipilihlah film animasi 2D sebagai media informasi mengenai makna dari setiap perayaan yang dirayakan setiap tahunnya. Dalam perancangan ini ditujukan kepada anak – anak keturunan Tionghoa umur tujuh sampai dua belas tahun. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara, studi pustaka dan observasi, sedangkan strategy yang digunakan adalah *linear strategy*, yang berisi perancangan konsep, perancangan film dengan menggunakan skema *pipeline animation*, dan pengujian terhadap beberapa pengurus Klenteng dan anak – anak usia tujuh sampai dua belas tahun. Hasil dari penelitian ini adalah film animasi 2D ini menarik bagi anak – anak, sehingga film animasi 2D “JIERI” dapat menyampaikan makna dalam setiap perayaan budaya Tionghoa kepada generasi muda usia tujuh sampai dua belas tahun.

Kata kunci : Animasi 2D, Budaya, Tionghoa

¹ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

² Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

³ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 – 60
Phone. (0298) 321212 (Hunting)
Fax. (0298) 321433
E-mail: fti@uksw.edu
Salatiga 50711 – INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL

Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :

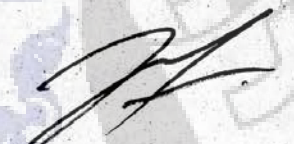
Nama Mahasiswa : Stefani Azzalia Tanzil
NIM : 692011011

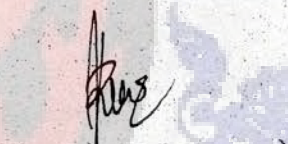
Maka jurnal ini dinyatakan :

~~LAYAK TERBIT~~ / ~~TIDAK LAYAK TERBIT~~

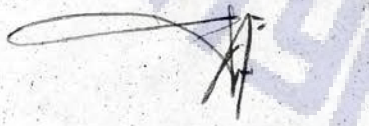
↳ Di masukkan ke Jurnal Lain


Menyetujui,


.....
Pembimbing 1


.....
Pembimbing 2

1956
Mengetahui,


.....
Penguji 1


.....
Penguji 2



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefani . Azalia . Tanzil
NIM : 692011011 Email : xiufang.93@gmail.com
Fakultas : FTI Program Studi : DKU
Judul tugas akhir : Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media
Informasi Perayaan Budaya Tionghoa Berdasarkan
Suku Han
Pembimbing : 1. Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.
2. Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 22 Februari 2016



Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : STEPANI AZALIA TANZIL
NIM : 092011011 Email : xiofang.93@gmail.com
Fakultas : FTI Program Studi : DKV
Judul tugas akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PERAYAAN BUDAYA TIONGHOA BERDASARKAN SUKU HAN

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 22 - 02 - 2016

STEPANI - AZALIA - TANZIL

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

**Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Informasi Perayaan
Budaya Tionghoa Berdasarkan Suku Han**

Oleh

Stefani Azalia Tanzil

692011011

Artikel Ilmiah

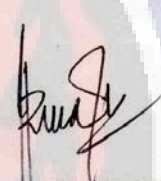
Diajukan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual guna memenuhi sebagian
dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,



Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.

Pembimbing 1



Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Pembimbing 2

Diketahui oleh,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu., M.Pd.

Dekan



Michael Bezaleel W., S.Kom., M.Cs.

Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2016**

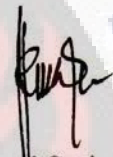
Lembar Pengesahan

Judul Arikel : Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media
Informasi Perayaan Budaya Tionghoa Berdasarkan
Suku Han
Nama Mahasiswa : Stefani Azalia Tanzil
NIM : 692011011
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui.

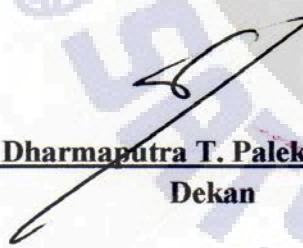

Jasson Presiliano, S.T., M.Cs.

Pembimbing 1


Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Pembimbing 2

Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Dekan


Michael Bezaleel W., S.Kom., M.Cs.

Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal: 12 Februari 2016

Penguji :

1. Michael Bezaleel W., S.Kom., M.Cs.
2. Anthony Y. M. Tumimomor, S.Kom., M.Cs.



Pernyataan

Artikel Ilmiah berikut ini :

Judul : Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Informasi Perayaan
Budaya Tionghoa Berdasarkan Suku Han
Pembimbing : Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.
Birmanti Setia Utami, M.Sn.

adalah benar hasil karya saya :

Nama : Stefani Azalia Tanzil
NIM : 692011011

Saya menyatakan tidak mengambil sebagian atau seluruhnya dari hasil karya orang lain kecuali sebagaimana yang tertulis pada daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam penulisan artikel ilmiah.

Salatiga, 08 Januari 2016



Stefani Azalia Tanzil

1. Pendahuluan

Diskriminasi terhadap etnis Tionghoa yang terjadi pada masa Orde Baru, membuat sebagian masyarakat Tionghoa kehilangan identitas budayanya. Kegiatan budaya yang diawasi ketat serta larangan penggunaan nama Tionghoa, membuat generasi muda Tionghoa menjadi tidak mengerti akan budaya Tionghoa saat ini. Keadaan ini yang membuat regenerasi penerus tradisi menjadi semakin minim [1]. Generasi muda etnis Tionghoa saat ini, pada umumnya telah terputus dari akar budaya Tionghoa, dan pengetahuan tentang kebudayaan Tionghoa hanya sebatas film – film Mandarin yang pernah dilihat [2]. Di Indonesia sendiri kebudayaan Tionghoa telah lama berkembang, bahkan telah menjadi bagian dari kebudayaan Indonesia sendiri. Salah satu yang sudah ada di Indonesia adalah pengenalan budaya Tionghoa melalui sebuah film.

Adanya UU 12/2006, Menteri Hukum dan HAM menegaskan orang Tionghoa yang berada di Indonesia resmi menjadi suku Tionghoa Indonesia, dan dengan pengakuan sebagai suku Tionghoa menjadikan budaya Tionghoa merupakan bagian dari budaya Indonesia [3]. Selain itu Budaya Tionghoa yang selama ini dikenal oleh masyarakat Indonesia, secara tidak langsung sudah sangat berpengaruh bagi pembangunan Indonesia mulai dari bidang politik, pendidikan, perdagangan, sejarah, bahkan kesenian di Indonesia [4].

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang muncul, untuk melestarikan kebudayaan Tionghoa yang telah menjadi salah satu bagian dari kebudayaan di Indonesia, maka dibutuhkan sebuah media informasi yang menarik dalam menyampaikan makna dari setiap perayaan yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa selama satu tahun yang berupa film animasi 2D. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang film animasi 2D sebagai media informasi perayaan budaya Tionghoa selama satu tahun yang ditujukan kepada generasi muda khususnya anak – anak umur tujuh sampai dua belas tahun.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan antara lain “Perancangan Buku Pembelajaran Istilah *Kinship* Dalam Tradisi Tionghoa Berupa Komik” oleh Melissa. Penelitian ini dilakukan untuk menyampaikan informasi tentang istilah kekerabatan, dan tradisi Tionghoa yang masih umum dijumpai di Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah buku pembelajaran *kinship* Tionghoa dapat menjadi salah satu alat pelestarian kebudayaan Tionghoa, khususnya istilah *kinship* [5].

Pada penelitian yang berjudul “Kajian Fungsi dan Makna Tradisi Penghormatan Leluhur Dalam Sistem Kepercayaan Masyarakat Tionghoa Di Medan” oleh Syafrida bertujuan untuk menganalisis tentang fungsi dan makna penghormatan leluhur oleh masyarakat Tionghoa di Kota Medan [6].

Pada film yang berjudul “Silent Hero(es)” oleh Chan menceritakan tentang perjalanan hidup dua anak muda yang ingin membanggakan Indonesia melalui salah satu kebudayaan Tionghoa yaitu barongsai, serta perjuangan generasi muda yang ingin membawa barongsai menjadi salah satu kebanggaan Indonesia dalam semangat Bhinneka Tunggal Ika. Film ini memberikan gambaran

fakta mengenai kehidupan keseharian etnis Tionghoa dalam berbahasa dan hidup dalam situasi keseharian [7].

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan, untuk melestarikan kebudayaan Tionghoa yang saat ini sudah mulai hilang, maka dipilih film animasi 2D sebagai media informasi dalam menyampaikan informasi mengenai makna dari perayaan – perayaan yang selalu dilakukan oleh masyarakat etnis Tionghoa dalam satu tahun. Penggunaan 2D sebagai media informasi berdasarkan pada hasil observasi langsung yang dilakukan terhadap anak – anak.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima [8]. Menurut Davis (1991) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang [9]. Media informasi adalah perantara antara pengirim dan penerima yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang dapat digunakan atau bermanfaat untuk mengambil keputusan saat ini atau mendatang.

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animate* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup [10].

Menurut Sanders (2013) animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi, seperti melalui animasi tradisional atau perangkat lunak komputer animasi. Animasi 2D bekerja pada dua platform dua dimensi tidak seperti halnya tiga dimensi [11]. Dalam animasi 2D terdapat 12 prinsip animasi yang terkandung di dalamnya. 12 prinsip tersebut, antara lain *squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, and appeal* [10].

Menurut Kluckhohn dan Kelly (1945), budaya adalah semua rancangan hidup yang tercipta secara historis, baik yang eksplisit maupun implisit, rasional, irasional, yang ada pada suatu waktu, sebagai pedoman yang potensial untuk perilaku manusia [12].

Indonesia memiliki berbagai macam ragam suku bangsa dan budaya. Suku bangsa yang sudah lama ada seperti Batak, Dayak, Toraja, Minangkabau, dan lain sebagainya merupakan suku bangsa asli Indonesia. Selain itu ada juga suku bangsa keturunan, salah satunya adalah suku bangsa Tionghoa yang bermukim di Indonesia. Sebesar 1,2% penduduk Indonesia adalah suku bangsa Tionghoa [13]. Di Indonesia suku terbanyak dari suku Tionghoa adalah suku Han atau suku Hakka [14].

Pada tahun 1990, terdapat pembatasan dan penekanan kehidupan politik yang diberlakukan untuk bangsa Tionghoa tentang larangan bagi usaha perdagangan kecil dan eceran yang bersifat asing di luar Ibu Kota. Selain itu masyarakat Tionghoa juga mendapatkan pembatasan dan penekanan dalam kehidupan secara ekonomi dan budaya. Pembatasan yang diberlakukan terhadap kebudayaan minoritas Tionghoa terdapat dalam Instruksi Presiden No. 14 tahun

1967, yang berkaitan dengan penetapan kebijakan pokok tentang agama, kepercayaan, adat istiadat suku bangsa Tionghoa, yang menyatakan segala pelaksanaan ibadah harus dilakukan secara intern dalam kekeluargaan atau perorangan [4].

Pada masa pemerintahan Gusdur, semua peraturan yang diberlakukan pada masa Orde Lama dihapuskan oleh Gusdur, sehingga dengan dihilangkannya peraturan - peraturan tersebut, masyarakat minoritas Tionghoa dapat mulai merayakan perayaan-perayaan di depan umum [4].

Pada umumnya dalam satu tahun terdapat enam perayaan besar yang selalu dilakukan oleh masyarakat Tionghoa di samping perayaan para Dewa Dewi yang dipercayai, antara lain perayaan *Chunjie* atau dikenal dengan Tahun Baru China merupakan perayaan terbesar yang selalu dirayakan pada pergantian tahun di bulan *Imlek*. *Ceng Beng* atau perayaan yang dilakukan untuk memperingati leluhur yang telah meninggal dunia sebagai ungkapan terima kasih karena telah membantu kehidupan keluarga yang ditinggalkan. Sembahyang *Bakcang* atau *Pehcun* yang dikenal dengan lomba perahu naga, merupakan perayaan untuk menyambut musim panas. Di Indonesia, lomba perahu naga tidak dilakukan karena Indonesia tidak dilewati oleh sungai besar sehingga di Indonesia perayaan ini dirayakan dengan berlomba mendirikan telur tepat pada siang hari. Sembahyang *Cioko* atau dikenal dengan rebutan diadakan untuk memberikan persembahan sesaji untuk para arwah yang tidak berkeluarga atau yang sudah ditinggalkan keluarganya. Perayaan kelima yaitu perayaan *Tiong-ciu* yang merupakan perayaan rembulan dan festival pergantian musim yang paling ramai. Perayaan ini dirayakan sebagai tanda syukur kepada alam semesta karena telah memberikan hasil panen yang berlimpah dan para sanak saudara berkumpul kembali. Perayaan keenam adalah *Tangcek* atau dikenal dengan sembahyang *Ronde*. Sembahyangan ini dilakukan sebagai tahun baru dan orang – orang saling memberikan selamat karena berhasil melewati musim dingin yang paling dingin, dan sinar matahari mulai menguat kembali [2].

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan melakukan wawancara, studi pustaka, dan observasi langsung. Sedangkan strategi yang digunakan adalah *linear strategy*. *Linear strategy* atau strategi garis lurus ini menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya [15]. Penjabaran *linear strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.



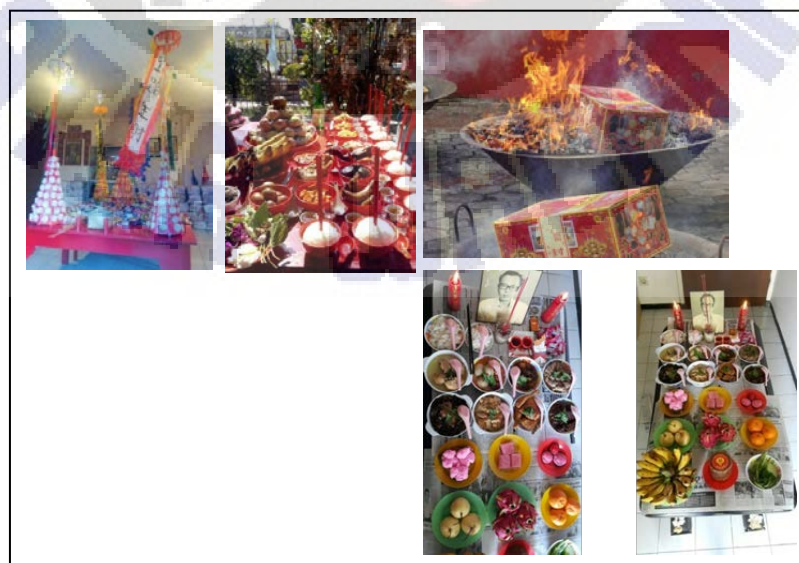
Gambar 1 Tahapan Penelitian

Dalam tahap pengumpulan data, dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap beberapa pengurus Klenteng di dua Klenteng besar di Jawa Tengah. Tahap ini dilakukan guna mengetahui serta memahami perayaan besar

yang dilakukan masyarakat Tionghoa dalam satu tahun dan makna dari setiap perayaan yang dilakukan, serta perbedaan perayaan yang dilakukan di rumah maupun di Klenteng. Selain itu wawancara ini juga diperlukan untuk mengetahui target yang seharusnya dituju. Selain wawancara, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam maka pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi pustaka terhadap beberapa jurnal dan buku. Pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka guna untuk mengetahui penelitian terdahulu yang sudah ada mengenai kebudayaan Tionghoa yang ada di Indonesia, serta perayaan – perayaan yang terdapat dalam satu tahun. Tahap pengumpulan data terakhir, didapat dengan melakukan observasi langsung pada saat perayaan yang sedang dilaksanakan di Klenteng Hok Tek Bio Salatiga dan perayaan yang sedang dilaksanakan di rumah keluarga Tionghoa.

Hasil analisis berdasarkan wawancara terhadap salah satu pengurus Klenteng di dua Klenteng besar di Jawa Tengah, perayaan yang dilakukan di rumah maupun di Klenteng tidak memiliki perbedaan, hanya saja sembahyangan yang dilakukan di rumah lebih ditujukan kepada leluhur yang diperlihara. Dari setiap perayaan yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa, tidak semua generasi muda mengerti atau mengetahui makna dari setiap perayaan yang dilakukan. Hasil analisis dari wawancara yang dilakukan, penelitian ini sebaiknya ditujukan kepada masyarakat keturunan Tionghoa khususnya anak umur tujuh sampai dua belas tahun karena informasi yang disampaikan merupakan budaya nenek moyang yang harus diperkenalkan sejak dini.

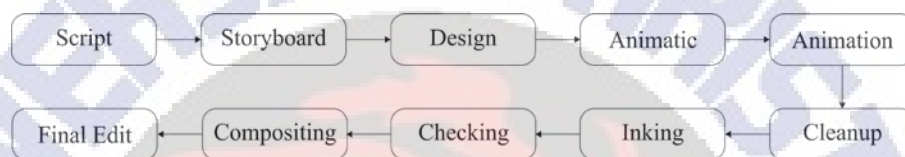
Hasil analisis yang didapat dari studi pustaka yang telah dilakukan antara lain, perayaan yang terdapat dalam satu tahun sebanyak enam perayaan besar, yaitu *Chunjie*, *Ceng Beng*, *Pehcun*, *Cioko*, *Tiong-ciu*, *Tangcek*. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Cecilia Mellisa menginformasikan mengenai istilah kekerabatan *Kinship*. Selain itu hasil analisis yang didapat dari observasi langsung pada saat perayaan dilaksanakan di Klenteng Hok Tek Bio Salatiga dan di rumah dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Observasi

Pada tahap perancangan konsep ini membahas tentang konsep yang digunakan dalam cerita, karakter, *setting*, dan animasi. Teknik animasi yang digunakan dalam film animasi 2D ini adalah *cell animation*. Konsep cerita dalam film animasi 2D yang dibuat yaitu memperkenalkan serta menyampaikan makna yang terkandung dalam sebuah perayaan besar yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa melalui keluarga, karena dalam memperkenalkan sebuah budaya terhadap anak umur tujuh sampai dua belas tahun, keluarga sangat berpengaruh besar dalam kehidupan sehari – hari seorang anak [16].

Dalam tahap perancangan animasi, animasi yang dirancang menggunakan metode *2D pipeline animation* menurut Tony White (1986). Skema *pipeline animation* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Skema *Pipeline Animation* (White, 1986)

Script merupakan tahap awal yang dikerjakan setelah alur cerita ditentukan. *Script* merupakan pengembangan dari alur cerita yang telah ditentukan. Alur cerita dalam film animasi 2D ini dibuat berdasarkan data yang sudah dianalisa. Pada awal cerita menampilkan enam perayaan besar yang dirayakan selama satu tahun dalam sebuah *timeline* dan bermunculan secara bergantian. Selain itu, pada setiap perayaan memiliki alur cerita yang berbeda berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan.

Perayaan pertama adalah *Chunjie* atau yang sering disebut dengan Tahun Baru Imlek. Pada perayaan ini biasanya setiap keluarga keturunan Tionghoa berkumpul di rumah keluarga tertua dan merayakannya bersama-sama. Pada bagian ini menceritakan perjalanan keluarga Lie dari kota Salatiga menuju rumah Kong yang berada di Solo untuk merayakan Imlek bersama.

Perayaan kedua adalah *Ceng Beng* atau sering dikenal dengan bersih – bersih kuburan dan melakukan sembahyangan. Pada perayaan ini biasanya setiap keluarga berkumpul bersama untuk bersih – bersih kuburan dan melakukan sembahyangan di kuburan atau di rumah bagi yang membakar abu. Pada perayaan ini menceritakan perjalanan keluarga Lie bersama Mak dan Kong menuju kuburan Tionghoa di Ambarawa untuk membersihkan kuburan Mak Co serta melakukan sembahyangan.

Pehcun atau sembahyangan bakcang merupakan perayaan terbesar ketiga bagi masyarakat Tionghoa. Perayaan ini biasanya dirayakan dengan melakukan lomba perahu naga bagi kota yang dilewati oleh sungai besar, tetapi di Indonesia dirayakan dengan lomba mendirikan telur tanpa bantuan apapun tepat di siang hari. Pada cerita ini, keluarga Lie melakukan sembahyangan di Klenteng Salatiga dan melakukan lomba mendirikan telur di lingkup keluarga.

Perayaan keempat adalah *Cioko* atau sembahyang rebutan. Sembahyangan ini dilakukan untuk menghormati para leluhur yang sudah meninggal dan tidak dirawat oleh keluarga. Pada perayaan ini, menceritakan

perjalanan keluarga Lie di Klenteng Salatiga dalam mempersiapkan sembahyang dan lomba di Klenteng.

Perayaan kelima adalah *Tiong-ciu* yang merupakan perayaan rembulan dan pergantian musim yang paling ramai dan beraneka warna. Perayaan *Tiong-ciu* adalah hari sembahyang syukuran kepada alam semesta yang telah memberikan hasil panen yang berlimpah dan berkumpulnya para sanak saudara. Pada bagian ini menceritakan kehidupan sehari – hari keluarga Lie dalam merayakan perayaan ini.

Tangcek atau sembahyang ronde merupakan perayaan terakhir terbesar yang dirayakan oleh masyarakat Tionghoa dalam satu tahun. Pada perayaan ini makanan khas yang wajib ada adalah ronde. Ronde memiliki makna agar semua anggota keluarga bisa berkumpul pada hari itu. Pada bagian ini menceritakan kehidupan sehari – hari keluarga Lie dalam membuat ronde untuk sembahyang di rumah Mak dan Kong.

Storyboard cerita dibuat berdasarkan *script* yang telah ditentukan. Pada tahap *storyboard* ini, menggambarkan tentang garis besar alur cerita yang telah dibuat. Hasil pembuatan *storyboard* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 *Storyboard*

Pada tahap *design*, karakter yang digunakan dalam film animasi 2D terdiri dari enam karakter yaitu Mak, Kong, Papa, Mama, Cece, dan Titi. Konsep karakter yang dibuat berdasarkan pada observasi langsung dalam kehidupan masyarakat Tionghoa pada umumnya. Pembuatan karakter Mak digambarkan sebagai seorang yang berambut keriting yang pada umumnya menjadi model rambut Mak keturunan Tionghoa, mengenakan baju Tionghoa berwarna putih yang melambangkan ketenangan dan celana panjang. Sifat Mak adalah

bersemangat, tidak mau menyusahkan orang lain, baik, dan murah senyum. Karakter Kong digambarkan sebagai seorang yang tua, berambut keriting, botak pada bagian kepala depan. Sifat Kong adalah baik, suka dengan anak kecil, penyayang, sabar, dan murah senyum. Karakter Mama digambarkan sebagai seorang yang berbadan gemuk, rambut di cepol satu. Sedangkan sifat Mama adalah tepat waktu, disiplin. Dalam penggambaran karakter Mama, Mama mengenakan baju berwarna merah. Karakter Papa digambarkan sebagai seorang yang berawakan gemuk, putih. Sifat yang dimiliki adalah sabar, penyayang, disiplin, bijaksana. Sedangkan karakter Cece adalah seorang anak perempuan berumur sembilan tahun, putih, rambut di cepol kanan kiri seperti ciri khas anak-anak keturunan Tionghoa. Sifat yang dimiliki Cece adalah cerewet, memiliki rasa penasaran yang tinggi, sayang dengan adiknya. Karakter Titi digambarkan sebagai seorang yang anak laki-laki berumur tujuh tahun, gemuk, memiliki kuncir keping di rambut bagian belakang. Sifat Titi adalah bawel, cerewet, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, nakal. Desain karakter dapat dilihat pada Gambar 5.




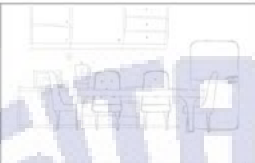
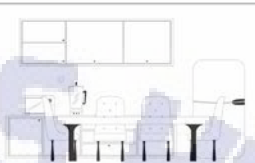







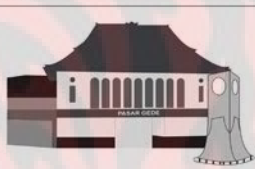

Gambar 5 Desain Karakter

Dalam pembuatan film animasi 2D, terdapat beberapa *setting* yang digunakan, antara lain rumah Kong dan Mak, rumah keluarga Lie di Salatiga, Klenteng Salatiga, Pasar Gede Kota Solo, bundaran Taman Sari Kota Salatiga, kuburan orang Tionghoa di Ambarawa.

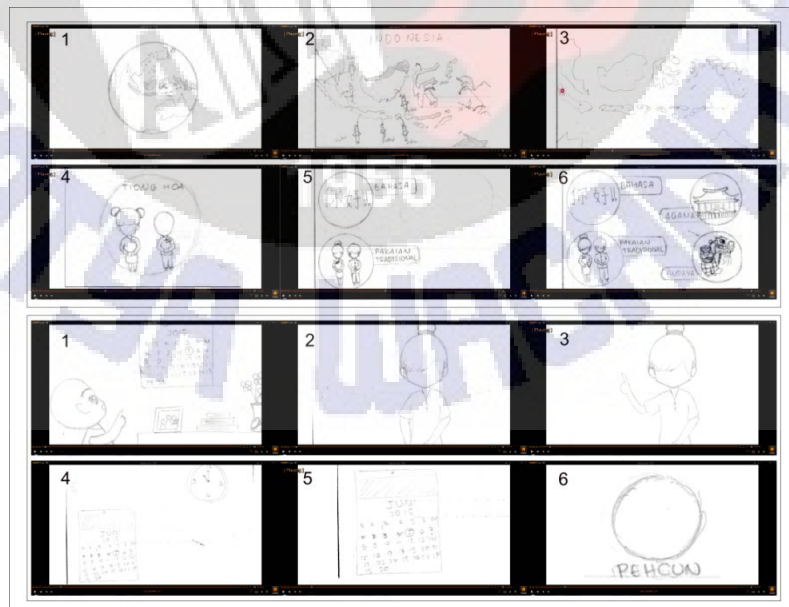
Desain *setting* rumah, ruangan yang digunakan adalah ruangan – ruangan yang bersifat sebagai tempat berkumpulnya semua anggota keluarga, antara lain ruang makan, ruang keluarga, ruang tidur, dan teras. Selain tempat yang digunakan di rumah, dalam animasi juga menggunakan *setting* Klenteng, kuburan orang Tionghoa yang berada di Ambarawa, Pasar Gede kota Solo sebagai

ikon kota Solo, dan bundaran Taman Sari Salatiga sebagai ikon kota Salatiga. Desain dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain *Setting*

Referensi	Sketsa Kasar	Digitalisasi	Coloring
Ruang Makan			
			
Klenteng			
			
Pasar Gede			
			

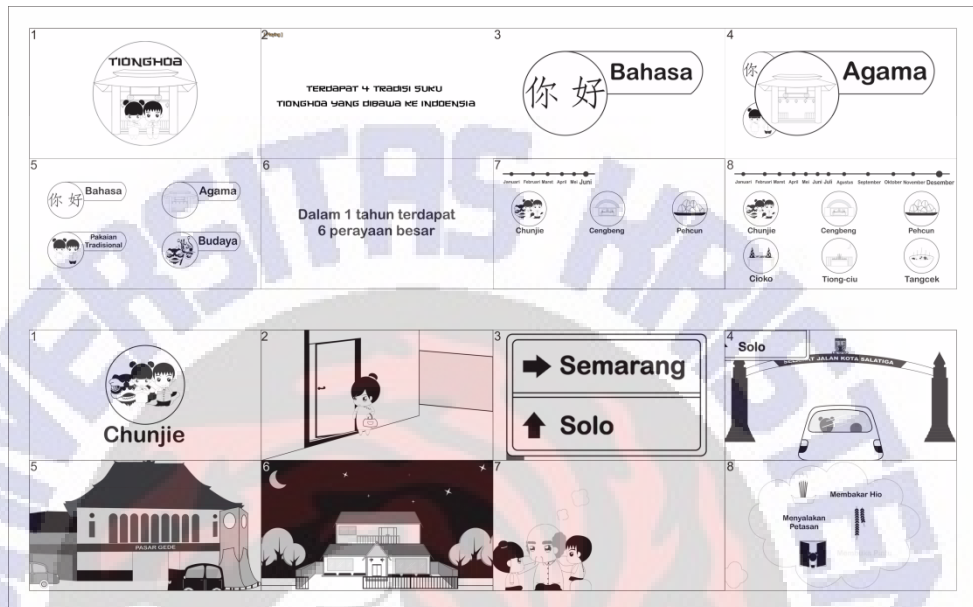
Pada tahap *animatic*, animasi sudah dibuat secara sederhana untuk memperlihatkan alur cerita secara garis besar dengan sedikit lebih *detail* dari gambar *storyboard* yang telah dibuat. Hasil dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Animatic Jieri

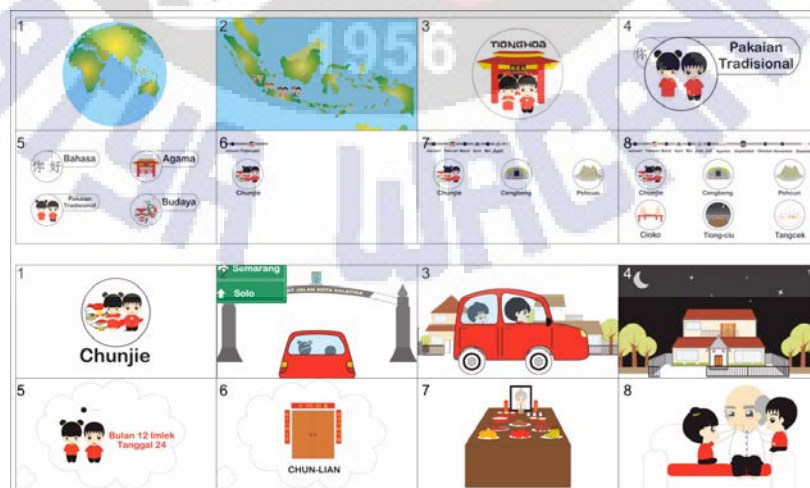
Tahap animasi ini dibuat setelah tahap *animatic* selesai. Pada tahap animasi ini, dibuat sesuai dengan *animatic* yang telah dibuat dengan *detail* yang

lebih jelas. Tahap animasi dikerjakan dengan membuat gambar yang telah di digitalisasi dan sudah siap untuk diwarnai. Hasil animasi dapat dilihat pada Gambar 7.



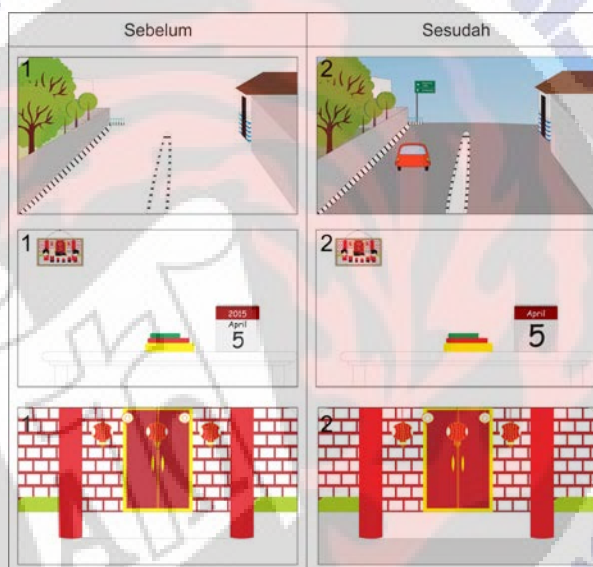
Gambar 7 Hasil Film Jieri

Setelah tahap animasi selesai, tahap selanjutnya adalah tahap *cleanup*. Pada tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali apabila terdapat garis atau *outline* yang tidak diperlukan. Setelah *cleanup* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah *inking*. Pada tahap ini animasi yang sudah selesai dikerjakan akan diwarnai secara digital. Hasil *inking* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Hasil Inking

Setelah tahap *inking* selesai, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap *checking*. Tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali animasi apabila terdapat bagian – bagian yang kurang dan bagian yang tidak diperlukan. Setelah tahap *checking* selesai dilakukan, dilanjutkan dengan tahap *compositing*, yang menyatukan animasi, efek yang digunakan, serta *background*. Setelah semua frame dari setiap animasi disatukan dan sebelum *file* animasi dijadikan satu, maka dilakukan evaluasi terhadap orang yang menguasai animasi yaitu Bapak Michael, untuk mengevaluasi animasi yang dibuat mulai dari alur cerita, *audio* dan *background*, penggambaran cerita serta animasi yang digunakan. Setelah evaluasi dilakukan, terdapat beberapa bagian yang di revisi yaitu desain *setting* dengan karakter, logo setiap perayaan, serta *audio* dalam setiap percakapan. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 9.



Setelah revisi selesai dan hasil revisi sudah disetujui oleh Bapak Michael, maka dilanjutkan dengan tahap *final edit*. Dalam tahap ini semua bagian animasi yang telah dibuat, dijadikan satu didalam satu frame.

Pengujian pada penelitian ini, dilakukan secara kualitatif untuk mendapatkan hasil yang merinci dengan cara melakukan diskusi bersama terhadap anak – anak keturunan Tionghoa, beberapa pengurus Klenteng di Salatiga, pemuka agama Konghucu di Magelang, serta ketua Walubi Jawa Tengah.

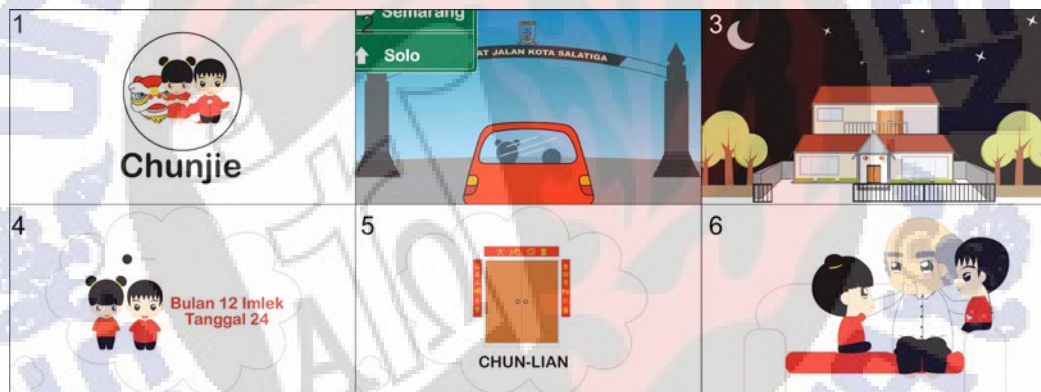
4. Hasil dan Pembahasan

Hasil animasi dari penelitian, terbagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, isi, dan penutup. Selain animasi yang dihasilkan juga terdapat desain label *CD*, cover *CD*, brosur yang terdapat didalam *CD*, dan poster. Pada bagian animasi pembuka selain judul, juga menjelaskan singkat tentang kebudayaan Tionghoa yang berada di Indonesia. Hasil judul dan animasi dapat dilihat pada Gambar 10.



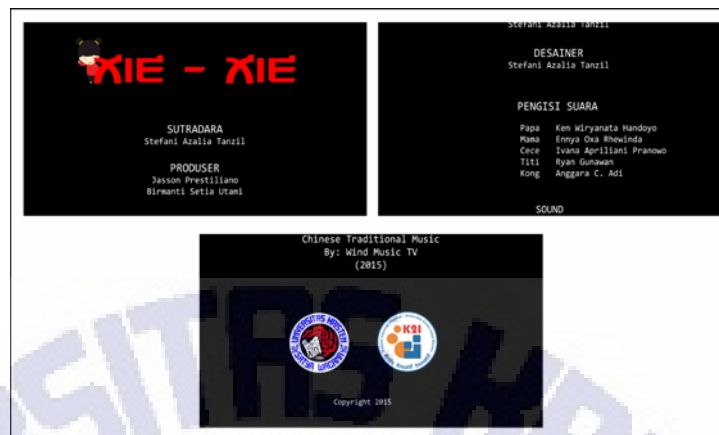
Gambar 10 Hasil Animasi Pembuka

Pada bagian isi terdapat enam penjelasan tentang perayaan besar yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa dalam satu tahun. Pada bagian ini menjelaskan makna dari setiap perayaan yang dilakukan setiap tahunnya. Hasil animasi pada bagian isi dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Hasil Animasi Perayaan

Pada bagian animasi penutup berisi *credit* film yang berisikan sutradara, produser, daftar pengisi suara, dan daftar *sound* yang digunakan. Hasil dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Hasil Animasi Penutup

Untuk mendukung film animasi 2D yang berjudul “JIERI” maka dibuat desain *cover CD*, desain label *CD*, poster dan juga brosur yang dapat menarik perhatian anak – anak. Pengaplikasian dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Hasil Pengaplikasian Desain Pendukung

Pengujian dilakukan secara kualitatif dengan melakukan diskusi bersama secara langsung ke anak – anak umur tujuh sampai dua belas tahun, ke pemuka agama Konghucu Ibu Oh Hwie Lien, dan ke salah satu ketua perkumpulan Walubi Jawa Tengah Bapak Agung Wibowo untuk menilai pesan yang terkandung dapat tersampaikan dengan baik dan dapat menambah informasi mengenai perayaan yang selalu dilakukan oleh masyarakat Tionghoa selama satu tahun. Penggunaan metode kualitatif dimaksudkan agar pengujian mendapatkan hasil yang valid secara mendalam dan terperinci.

Hasil pengujian menurut salah satu pemuka agama Konghucu Ibu Oh Hwie Lien di salah satu kota besar di Jawa Tengah, ketua Walubi Bapak Agung Wibowo Jawa Tengah, dan keluarga Ibu Siauw Fang Fang, film animasi 2D yang berjudul “JIERI” ini merupakan hal baru yang dapat memperkenalkan perayaan budaya Tionghoa untuk anak – anak, dan film ini dianggap sangat diperlukan sebagai media informasi makna yang terkandung dalam setiap perayaan yang

dilakukan oleh masyarakat Tionghoa selama satu tahun, selain itu informasi yang terkandung di dalam cerita sudah dapat tersampaikan ke *target audience*, karakter serta bahasa yang digunakan juga sederhana dan mudah untuk diingat oleh anak – anak. Sedangkan hasil pengujian terhadap anak – anak keturunan Tionghoa dilakukan dengan cara melakukan diskusi bersama sehingga didapat hasil, anak – anak berumur tujuh sampai dua belas tahun tertarik dengan film animasi ini karena karakter yang lucu, anak – anak mampu menampilkan sikap kritis dengan cara berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan, dapat memahami makna setiap cerita yang terkandung tanpa bimbingan orang tua, dan dapat menceritakan kembali secara singkat tentang perayaan yang disampaikan, anak – anak menjadi merasa terhibur dengan film animasi 2D ini.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu perancangan film animasi 2D “JIERI” ini berhasil menarik minat anak – anak keturunan Tionghoa untuk melihat film animasi 2D sebagai media informasi yang baru sehingga film animasi 2D ini berhasil menyampaikan makna dari setiap perayaan yang dilakukan selama satu tahun. Selain itu dengan adanya film animasi 2D ini dapat menjadi salah satu alat pelestarian budaya Tionghoa di Jawa Tengah.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat dikembangkan dengan membuat berbagai macam jenis perayaan selain perayaan besar yang selalu dilakukan (contohnya perayaan Dewa Dewi). Selain itu, dapat diperinci setiap perayaannya agar lebih jelas dalam menginformasikan tata cara perayaan dan tidak hanya menginformasikan makna dari perayaan tersebut terkhusus untuk anak - anak.

6. Daftar Pustaka

- [1] Avalokitesvari.2012.Diskriminasi Etnis Tionghoa di Indonesia Pada Masa Orde Lama dan Orde Baru. www.tionghoa.info (diakses 27 Februari 2015)
- [2] K. Tjan, Kwa Tong Hay.2010.Berkenalan Dengan Adat dan Ajaran Tionghoa. Yogyakarta: Kanisius
- [3] Trisnanto.2007. Etnis Tionghoa Juga Bangsa Indonesia. www.suaramerdeka.com (diakses 3 Maret 2015)
- [4] Sukisman, W.D. 1979. Masalah Cina di Indonesia. Jakarta: CV. Bangun Indah
- [5] Melissa, Cecilia.2010. Perancangan Buku Pembelajaran Istilah Kinship Dalam Tradisi Tionghoa Berupa Komik. UKSW-DKVFTI

[6] Syafrida, Reny. 2012. Kajian Fungsi dan Makna Tradisi Penghormatan Leluhur Dalam Sistem Kepercayaan Masyarakat Tionghoa di Medan. Universitas Sumatera Utara-Sastra Cina-Fakultas Ilmu Budaya

[7] Chan, Ducho.2015. Silent Hero(es). www.21cineplex.com (diakses tanggal 20 Agustus 2015)

[8] Ahmad, Abdul Karim H. 2007. Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar

[9] Davis, Gordon B. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1.1991. Jakarta:PT Pustaka Binamas Pressindo

[10] Purnomo, Wahyu Andreas.2013. Animasi 2D. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidik

[11] Sanders, Adrien-Luc.2013. 2D Animation. animation.about.com (diakses 5 Maret 2015)

[12] Muin, Idianto. 2013. Sosiologi untuk SMA/MA Kelas X, Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: Erlangga

[13] Na'im, Hendry Saputra.2010. Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, & Bahasa Sehari – Hari Penduduk Indonesia.Jakarta: Badan Pusat Statistik

[14] Saraswati, Bernadheta Dian. 2013. Hakka Suku Terbesar di China. <http://edisicetak.joglosemar.co> (diakses 15 Oktober 2015)

[15] Sarwono, Jonathan & Hary Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi

[16] Hariyanto. 2010. Keluarga Sebagai Wadah Pendidikan Pertama. <http://belajarpsikologi.com> (diakses 11 November 2015)